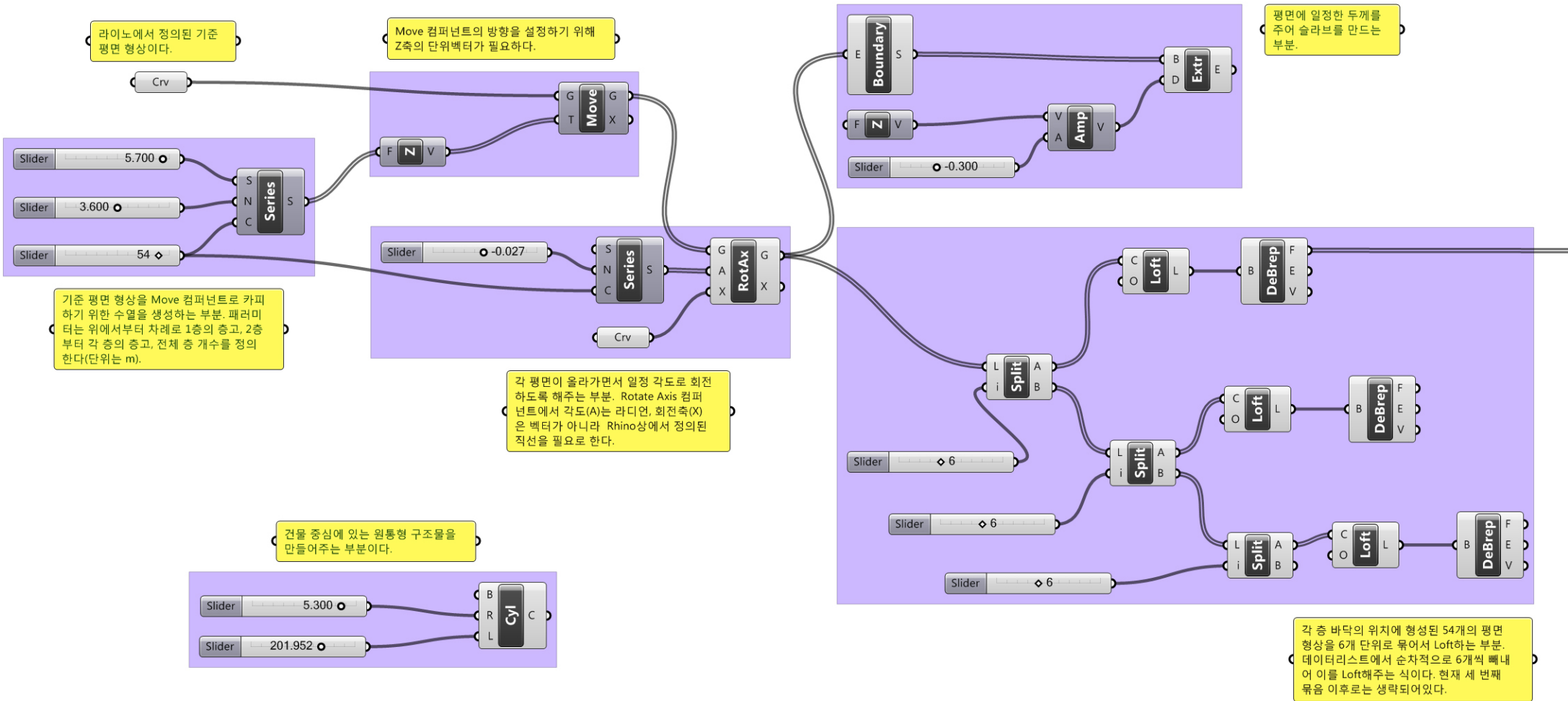
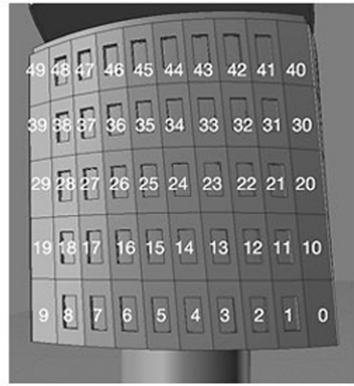


GH Tutorial_Turning Torso Part I

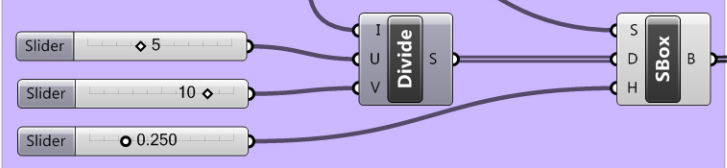
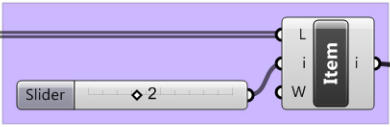


GH Tutorial_Turning Torso Part II

Turning Torso의 평면 형상은 모두 크고 작은 7개의 세그먼트로 이루어져 있다. 각 세그먼트로 이루어진 면에 오프닝을 만들기 위해서는 먼저 원하는 면을 추출하여야 한다. Number Slider로 인덱스 값을 조절하면 다른 면이 추출된다. 여기서는 일단 2번 면을 추출하여 작업을 해본다.



Surface Box가 만들어낸 50개의 박스 중 일부는 슬라이드 패널이고 일부는 오프닝이 있는 패널이 지정되어야 한다. 먼저 Rhino에서 두 개의 모듈을 각각 만들고 Geometry 컴퍼넌트로 불러들인 후 두 개의 인덱스 리스트로 50개의 데이터를 분리해낸다. Morph 컴퍼넌트를 적용할 때 레퍼런스(R)은 모듈 자신을 적용하여 모핑 박스를 가득 채우도록 한다.



추출된 면을 가로 10칸, 세로 5칸으로 분할하고 두께는 0.25로 정의한다. [Box Morphing on Surface] 튜토리얼과 같은 서피스 박스 모핑 알고리즘이다.

